

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dijelaskan pada Bab IV, ada beberapa hal yang dapat disimpulkan sesuai dengan rumusan masalah yang sudah dijelaskan pada Bab I. Di bawah ini penjelasan simpulannya yaitu.

- 1) Model *learning cycle* 7E pada materi perubahan wujud benda dapat mempengaruhi kreativitas siswa secara signifikan. Hal ini dibuktikan dari hasil uji beda rata-rata yang telah dilakukan menggunakan uji-W (*Wilcoxon*) dari nilai *pretest* dan *posttest* kelas 7E. Dari uji yang telah dilakukan mendapatkan nilai *p-value* sebesar 0.00 yang artinya $p\text{-value} < 0.05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh model *learning cycle* 7E terhadap kreativitas siswa pada materi perubahan wujud benda di kelas 7E. Selain itu juga pengaruh model ini diketahui dari hasil selisih *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 4.2 sedangkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 6.9. Selisih dari nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* sebesar 2.7. Hal ini dipengaruhi karena model pembelajaran *learning cycle* 7E memberikan pembelajaran yang bermakna pada siswa, dengan pengaplikasian, percobaan dan media yang dapat membantu siswa untuk mengkonkritkan yang abstrak. Cara yang dilakukan yaitu dengan kegiatan mengeksplorasi berupa percobaan. Dengan begitu, siswa dapat mengalami langsung percobaan yang dilakukan dan dapat menemukan konsep materi perubahan wujud benda tersebut. Kegiatan tersebut dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran yang diaktualisasikan berupa *mind mapping*. *Mind mapping* yang digunakan adalah cara yang digunakan untuk memancing imajinasi siswa sehingga dapat mempengaruhi kreativitasnya melalui kegiatan tersebut.
- 2) Model *learning cycle* 5E pada materi perubahan wujud benda dapat mempengaruhi kreativitas siswa secara signifikan. Hal ini dibuktikan dari hasil uji beda rata-rata yang telah dilakukan menggunakan uji-2 sampel terikat (*Paired Samples Test*) dari nilai *pretest* dan *posttest* kelas

5E Dari uji yang telah dilakukan mendapatkan nilai *p-value* sebesar 0.00 yang artinya $p\text{-value} < 0.05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh model *learning cycle* 5E terhadap kreativitas siswa pada materi perubahan wujud benda di kelas 7E. Selain itu juga pengaruh model ini diketahui dari hasil selisih *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 4.5 sedangkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 6.7. Selisih dari nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* sebesar 2.2. Hal ini dipengaruhi karena model pembelajaran *learning cycle* 5E lebih menekankan banyaknya aktivitas yang harus dilakukan siswa terutama pada langkah mengeksplorasi. Eksplorasi yang dilakukan kurang mendalam karena kurang adanya pancingan terhadap kognitif siswa. Siswa lebih ditekankan dengan adanya hukuman dan hadiah agar siswa merasa termotivasi dalam belajar. Kemudian dilakukan kegiatan eksplorasi melalui percobaan. Dengan percobaan, siswa akan memiliki pengalaman langsung dan bisa mengingatkan daya ingatnya. Dengan begitu siswa dapat memahami konsep pelajaran yang dipelajarinya karena siswa yang paling berperan dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, lingkungan yang diciptakan sangat mempengaruhi kreativitas siswa di kelas 5E

- 3) Pada model *learning cycle* 7E dan model *learning cycle* 5E materi perubahan wujud benda tidak terdapat perbedaan pengaruh jika berdasarkan uji melalui *SPSS 22.0 for windows*. Berdasarkan perhitungan menggunakan uji beda rata-rata *pretest* dan *pretest* di kelas 5E dan 7E berdistribusi normal sehingga ujinya menggunakan uji-t 2 sampel bebas (*Independent Samples Test*) memiliki nilai sebesar *P-value* (2-tailed) sebesar 0.17 dengan taraf signifikansinya 0.05. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa $P\text{-value} \geq 0.05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya bahwa adanya tidak terdapat perbedaan pengaruh nilai *gain* pada kelas 7E dan kelas 5E, tetapi untuk mengetahui pengaruh yang lebih baik dari rata-rata nilai *gain* dari kedua kelas. Berdasarkan hasil rata-rata nilai *gain*, kelas 7E memiliki rata-rata yaitu 0.4896 yang dibulatkan dua angka di belakang koma menjadi 0.49 sedangkan kelas 5E memiliki rata-rata nilai *gain* yaitu 0.4090 yang dibulatkan dua angka di belakang koma menjadi 0.41. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa

pembelajaran *learning cycle* 7E lebih baik daripada *learning cycle* 5E dalam kreativitas siswa kelas V. Hal ini terjadi karena model pembelajaran *learning cycle* 7E memiliki langkah pembelajaran yang lebih detail dibandingkan dengan model pembelajaran *learning cycle* 5E selain itu juga karena karakter siswa yang berbeda-beda dalam setiap kelasnya sehingga lingkungan mempengaruhi perbedaan pengaruh kreativitas siswa kelas V pada materi perubahan wujud benda.

Perbedaan pengaruh kreativitas siswa di kelas 7E dan 5E ditunjang dengan data pendukung seperti hasil observasi guru, aktivitas siswa, catatan lapangan dan wawancara yang dilakukan terhadap siswa dan guru menyimpulkan bahwa model pembelajaran *learning cycle* 7E dan model pembelajaran *learning cycle* 5E sangat bagus diterapkan dalam pembelajaran dan bisa mengembangkan kreativitas siswa dengan kegiatan percobaan dan pembuatan *mind mapping*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil yang telah ditemukan dalam penelitian, ada beberapa saran yang akan diberikan, diantaranya sebagai berikut.

1) Bagi Siswa

Bagi siswa dapat disarankan agar dapat mengikuti model pembelajaran *learning cycle* 7E maupun model pembelajaran pembelajaran *learning cycle* 5E dengan kondusif selama pembelajaran di kelas. Dengan begitu siswa dapat mengembangkan kreativitas yang dimilikinya melalui proses pembelajaran yang ada di dalam kelas. Siswa juga harus disiapkan dan dibiasakan untuk menuangkan hasil belajarnya dalam bentuk peta konsep agar siswa memiliki daya ingat mengenai materi yang dipelajarinya.

2) Bagi Guru

Model pembelajaran *learning cycle* 7E dan model pembelajaran pembelajaran *learning cycle* 5E memberikan pengaruh terhadap kreativitas siswa karena dengan lingkungan kelas yang diciptakan aktif maka siswa dapat mengembangkan kreativitasnya. Saran yang harus dilakukan guru yaitu lebih giat lagi dalam menyiapkan berbagai hal mengenai percobaan yang berkaitan

dengan pelajaran IPA agar siswa memiliki daya tarik yang lebih untuk belajar dan menganggap bahwa IPA merupakan pelajaran yang benar-benar ada dalam lingkungannya sehingga pembelajaran bersifat kontekstual. Selain itu guru harus menyiapkan aktivitas yang harus siswa kerjakan agar tidak merasa bosan dalam pembelajaran.

3) Bagi Sekolah

Saran bagi sekolah sebaiknya pihak sekolah dapat memanfaatkan dengan baik hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti lain sebagai referensi dan perbaikan dalam melakukan proses pembelajaran.

4) Bagi Peneliti lainnya

Bagi peneliti lain sebaiknya lebih mengkaji lagi hasil penelitian yang telah dilakukan dengan adanya pembaharuan sesuai perkembangan jaman yang berkaitan dengan kreativitas. Selain itu, sebaiknya pahami karakter siswa beserta dengan lingkungannya agar dapat mengatasi apabila siswa melakukan hal-hal yang diluar kebiasaan yang dilakukannya selama proses pembelajaran.